**Ролевые игры как метод обучения иностранному языку**

Социальные факторы в совокупности обуславливают заказ общества и государства по отношению к языковому образованию, который, в свою очередь, влияет на формулировку цели и проявляется как в воспитательной функции учебного предмета, так и в сфере практических задач, решаемых в учебно-воспитательном процессе по иностранному языку. Расширение связей, возросшая свобода передвижения населения, потребность владеть умениями, необходимыми для общения в поликультурной и многоязычном мире повысили образовательную значимость изучения иностранных языков.

Новая языковая политика требует включения в содержание обучения знаний коммуникативных, социокультурных, прагматических норм общения и владения ими, т.е знание правил отбора языковых средств и построения речевых высказываний в различных ситуациях общения.

Ролевая игра, являясь моделью межличностного общения, способствует развитию прагматических умений, а также формирует способность сыграть роль и увидеть себя с позиции партнѐра по общению

**Ролевые игры:** создание ситуаций, где учащиеся могут практиковать использование языка в различных контекстах.

Цель формирования прагматической компетенции у младших школьников в процессе овладения игровыми стратегиями на уроках иностранного языка– формирование способности к реализации прагматического аспекта общения на основе применения прагматических навыков и умений с целью передачи коммуникативного намерения говорящего и оказания наибольшего прагматического эффекта на собеседника в процессе игровой деятельности.

**Целевой блок**:

**Цель** – обучение передаче прагматического аспекта общения в процессе применения игровых стратегий

↓

**Теоретический блок**:

**Подходы**: компетентностный; проблемно-деятельностный; коммуникативный; интегративный

↓

**Принципы**: коммуникативной направленности, ролевого общения, двуплановости

↓

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| владение знаниями о средствах  прагматического общения,  необходимых в игровой  деятельности | формирование прагматических  навыков | развитие прагматических умений |

↓

**Технологический блок:**

**Методы обучения**: игровой

↓

**Этапы реализации алгоритма обучения**: мотивационно-стимулирующий; аналитический; актуализации; продуктивный; творческий

↓

**Средства обучения**: упражнения на осознание средств прагматики общения; на дифференциацию средств прагматики общения; имитативные упражнения; подстановочные упражнения; трансформационные упражнения; продуктивные – творческие упражнения

↓

**Условия обучения**: а) использование поэтапной системы заданий, отражающей специфику процесса обучения прагматике общения в процессе овладения игровыми стратегиями; б) формирование положительной мотивации к процессу обучения прагматике общения; в) применение когнитивно-коммуникативных технологий, способствующих овладению прагматическим аспектом общения; г) реализация взаимосвязей учебной и игровой деятельности

↓

**Оценочно-результативный блок**:

**Критерии**: когнитивный; операционно-деятельностный; мотивационный.

**Результат обучения**: всестороннее развитие личности младшего школьника в процессе овладения средствами прагматики общения в игровой деятельности

Модель формирования прагматической компетенции у младших школьников в процессе применения игровых стратегий на уроках иностранного языка.

В основу разработки формирования которой были положены следующие подходы: компетентностный; проблемно-деятельностный; коммуникативный; интегративный.

ФГОС нового поколения в общеобразовательной школе предполагает реализацию компетентностного подхода, направленного на формирование коммуникативной компетенции у младших школьников,

Такое обучение позволяет оптимально адаптироваться к реальной действительности и применять на практике ключевые компетенции в многообразии всех прагматических стратегий общения, которые проявляются в игровой деятельности у младших школьников: координативных, кооперативных, контраддиктивных.

Формирование прагматической компетенции может происходить только в условиях реальной игровой коммуникации, поэтому коммуникативный подход является особенно значимым. Данный подход призван научить обучающихся с помощью игровых стратегий относительно свободно ориентироваться в иноязычной среде, а также уметь адекватно реагировать в различных языковых ситуациях .

В процессе применения игровых стратегий являются важными следующие принципы: 1) коммуникативной направленности (процесс развития прагматических умений взаимодействия представляет собой модель процесса реального общения) ;

2) ролевого общения (каждый обучающийся, предварительно получив свою роль, продуманно вовлечен в общую игровую деятельность и реализует определенную стратегию поведения в соответствии с предложенной ролью);

3) двуплановости (предполагает создание благоприятной ситуации общения в процессе реализации игровых стратегий на иностранном языке).

Технология базируется на алгоритме, который включает в себя следующие этапы:

– мотивационно-стимулирующий предполагает знакомство со средствами прагматики общения, которые необходимы для осуществления

игровой деятельности;

– аналитический занимается анализом средств прагматики общения

для решения задач игровой деятельности;

– этап актуализации предусматривает включение обучающихся в

решение игровых проблемных задач с использованием средств прагматики общения, необходимых для реализации игровых стратегий;

– продуктивный этап допускает самостоятельный выбор обучающимися средств прагматики общения, обеспечивающих реализацию стратегии

общения в реальной деятельности;

– творческий этап посвящен реализации инвариантных способов

использования средств прагматики общения для решения стратегических

задач в постоянно меняющихся ситуациях повседневного общения.

**СПОСОБЫ МОТИВАЦИИ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ**

Игровая форма обучения способствует использованию различных способов мотивации.

1. Мотивы общения:

а) учащиеся, совместно решая задачи, участвуют в ролевой игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;

б) в ролевой игре, при решении коллективных задач, используются различные возможности учащихся; учащиеся в практической деятельности на собственном опыте осознают полезность своих действий и действий своих товарищей по игре; они могут критически оценить, насколько быстро соображают их партнеры; в игре ученики становятся осмотрительными, а порой – и рискованными;

в) совместные эмоциональные переживания во время ролевой игры способствуют укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы

в ролевой игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности и играющим с ним другим ученикам.

3. Познавательные мотивы

а) ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса; неудача воспринимается не как личное поражение, а элементарное поражение в игре, и стимулирует познавательную деятельность;

б) в игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность, мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач.

Хочется отметить, что обучение в процессе ролевой игры осуществляется посредством организации учебной деятельности самими учащимися, которая по своему типу является продуктивной и творческой, а по содержанию – познавательной, практической и ценностно-ориентированной.

В качестве средств обучения здесь выступают упражнения, которые могут быть следующих видов: на осознание и использование средств прагматики общения; на дифференциацию средств прагматики общения; имитативные упражнения; подстановочные упражнения; трансформационные упражнения; продуктивные упражнения, в которых творческая составляющая занимает приоритетное место.

Наиболее простой является ролевая игра, для участия в которой школьники получают необходимые реплики. Их задача заключается в том, чтобы, внимательно слушая друг друга, объединить данные реплики в контекст ролевого общения.

Более сложной является ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Творческое ролевое общение требует развитых социальных умений. Поэтому ролевые игры на уроках ИЯ нередко включают элементы социального тренинга (упражнений в общении). Примеры подобных заданий следующие:

*line-up* (учащиеся стремятся как можно быстрее выстроиться в ряд в соответствии с предложенным признаком);

*rounds* (участники "круга" произносят каждый своё слово таким образом, чтобы образуемое предложение звучало так плавно, как если бы его произносил один человек);

*strip-story* (каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в "рассказе");

*smile* (учащиеся подходят друг к другу и с обязательной улыбкой обмениваются репликами);

*merry-go-round* (школьники образуют внешний и внутренний круг и, двигаясь по кругу, обмениваются репликами);

contacts (участники подходят друг к другу и начинают беседу);

*kind words* (участники говорят любые приятные слова в адрес собеседника);

*reflection* (участники пытаются представить, что о них думают другие школьники);

*listening* (кивая в знак согласия и выражая согласие с ним);

*politeness* (школьники обращаются друг к другу с вежливыми просьбами);

*concessions* (участники учатся уступать друг другу в споре);

*respect* (школьники говорят о своём уважении друг друга и подкрепляют свои слова примерами);

*gratitude* (работая в парах, учащиеся выражают друг другу благодарность за оказанную ранее услугу, помощь, поддержку);

*rally* (участники учатся обращаться к аудитории);

*conflict* (школьники учатся правильно реагировать на эмоциональную фразу партнёра).

Для успешного проведения ролевых игр, детям необходимо овладеть хотя бы минимумом диалогических единств на английском языке, которые развиваются в процессе выполнения упражнений. Следовательно, чтобы организовать общение в рамках ролевой игры необходимо сформировать эти навыки в условиях учебного процесса. [1] . Для достижения этих целей используются:

1. а) упражнения на тренировку выражений этикетного характера;

б) упражнения, направленные на развитие навыков ведения разговора по телефону.

2. Упражнения на тренировку школьников в составлении микро диалогов в парах в рамках предложенной ситуации.

3. Учащимся предлагается диалог-образец, который является моделью для составления их собственного диалога. Работа проводится поэтапно:

чтение диалога по ролям, обращая внимание на реплики, подлежащие усвоению;

чтение диалога, с целью восстановить пропущенные реплики;

инсценировка диалога с воспроизведением реплик по ролям;

самостоятельное составление диалога, аналогичного данному, но в другой ситуации общения.

Такая работа более эффективна в том случае, если реплики снабжены зрительными опорами (картинками, схематическими рисунками, кроки, символами), которые указывают на вид коммуникативного намерения.

**4. Коммуникативные упражнения и ролевые игры**

Activity 1. Questions T –> Class

Activity2.Play a game "Shopping List". Who is the winner?

Examples:

*If I go shopping, I buy coffee.*

*If I go shopping, I buy cjffee and…*

*Activity 3. Role-play.I. One of you is a customer, the other is a shop-assistant. You want to buy … Ask about the price, size.*

**Приемы, которые могут быть использованы в ходе ролевой игры:**

Персонификация – реально существовавшее лицо участвует в игре как помощник учителя, консультант, член жюри и др.

Интервью – ученики задают вопросы.

Путешествие – проверка картографических навыков.

Историческое письмо или телеграмма. Узнай, кто мог быть автором.

Исторический документ. Узнай автора. О каком событии идет речь?

Рассказ-защита (герб, город, растение, памятник культуры и др.).

Текст с ошибками или пропусками.

Кроссворды, тесты, понятия, даты и др.

**Требования к урокам – ролевые игры:**

Необходима глубокая предварительная работа учителя по подготовке сценария урока – игры; моделирование жизненных различных ситуаций и отношений; подготовка группы консультантов, экспертов, определение специальных заданий, критериев оценивания их.

Подбор необходимого оборудования урока, справочной и иной литературы.

Формирование ролевых групп и постановка перед ними учебных задач, обеспечение самостоятельной работы учащихся.

Преимущественное использование в ходе уроков методов «мозговой атаки», «мозгового штурма».

Четкая регламентация времени для заданий.

Экспертное оценивание деятельности каждой группы по определенным критериям:своеобразная форма представления наработанного группой материала, исследование проблемы;глубина, соблюдение ролевых рамок;

адекватность содержания поставленной учебной задаче; аргументированность, обоснованность обобщений.

Игры, часто применяемые практике, можно классифицировать следующим образом:

По количеству участников игры: Парные; Групповые; Общеклассные.

Условия рационального применения таких вариантов игр можно свести в следующую таблицу:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Формы игр | Содержание игрового материала | Особенности учащихся | Возможности учителя |
| Общеклассные | Материал сложен и требует фронтальной работы | Учащиеся еще не готовы к групповой и парной работе | Учитель не располагает временем для парной и групповой работы |
| Групповые Парные | Материал доступен для данных видов работы под руководством учителя. | Учащиеся подготовлены к таким формам игр. | Учитель располагает временем для организации такой работы. |

Ролевые игры (деловые) – неролевые : характеристика по наличию сюжета.

В ролевых играх можно выделить три фазы:

предигровая (подготовка к игре: выбор сюжета, распределение ролей, инструктаж участников игры, подготовка ролей);

игровая (собственно игра, проигрывание ситуаций);

постигровая (рефлексия).

Рефлексия может проходить и в ходе игры, в так называемые аналитические паузы.

Уровни рефлексии:

эмоциональный (комфортность, владение ситуацией и т.д.);

исполнительский (мастерство: самоанализ и анализ другими участниками игры);

качественно-прогнозирующий (Что получилось? Что нет? Почему? Варианты решения проблемы).

По влиянию на познавательные интересы (по доминирующему признаку):

Развивающие

Восприятие;

Мышление;

Познавательные интересы;

Внимание.

В качестве примера, иллюстрирующего данную квалификацию, расскажу о нескольких играх, применяемых в практике. В водной части урока, когда необходимо создать хороший настрой, стимул к речевым действиям, можно использовать игры, создающие проблемную ситуацию “***Вертушка***” (Тема: Слушание как вид речевой деятельности)

Цель: показать трудности слушания как вида речевой деятельности

Игровой этап. Преподаватель просит несколько участниковвыйти на несколько минут из класса, а сам без всякой установки на слушание читает текст. По цепочке приглашаются ученики, вышедшие из класса, и учитель предлагает сначала кому-либо из присутствующих, а потом по очереди входящим передавать услышанную информацию, учитывая, что каждый новый входящий с этой информацией не знаком. Игра не ролевая, групповая, но в то же время, кто не участвует в процессе игры, участвует в рефлексии. Игра направлена на развитие внимания и познавательных процессов. После такого наглядного примера несложно перейти к новой теме.

***“Компакт - опросы”***

Цель: совершенствовать уровень общительности (научиться ограничивать себя крайним экстравертам и раскрыться интровертам)

Ход игры. Три ученика выбирают себе социальную роль (директор школы, домохозяйка, бомж и др.).

Остальные участники игры задают всем трем один и тот же вопрос. Каждый должен ответить на этот вопрос в соответствии со своей социальной ролью (через три секунды после конца вопроса). Эта коллективная, ролевая игра приносит максимальный результат, если каждый участник образовательного процесса (включая и учителя) побывает в роли опрашиваемого. Возможно побывать в роли до 6 человек. Причем 1 тройка готовит свои роли сама (дома), а 2, для большего эффекта дублирует.

Существует множество типов упражнений для подготовки ролевой игры. Учитель может выбрать наиболее подходящие для своего класса в зависимости от опыта учащихся.

1. Для неуверенных в себе учеников можно использовать “разогревающие” упражнения пантомимического характера для того, чтобы ученики могли почувствовать себя свободней в кругу своих сверстников. Это могут быть упражнения типа:

- представьте, что вы гуляете по очень глубокому снегу;

- покажите классу, как вы попытаетесь поднять тяжёлые гири; покажите, как бы вы почистили зубы утром без зубной щётки.

2. Можно предложить задания в форме шарад с использованием пантомимы, мимики:- покажите, что вы чувствуете, когда… вы видите большую собаку, бегущую к вам;

- вы обнаружили, что кто-то вырвал несколько листов из вашего учебника.По завершении упражнений учитель может попросить учащихся подготовить небольшой рассказ, отражающий их чувства и реакцию в подобных ситуациях.

3. Можно усложнить ситуации, которые помогут развить спонтанность и выразительность в поведении. Учитель даёт инструкции поэтапно, по мере развития действия. Ученик должен их выполнять без остановки. Например: вы вешаете картину на стену. Вам нравится картина, вы нашли хорошее место, куда её повесить, и довольны тем, как она украсит комнату. Вы берёте молоток и гвозди и начинаете заколачивать гвоздь в стену. Вы поранили свой палец.

После “разогревающих” упражнений можно перейти к проблемным ситуациям, в которых ученикам предлагается решить ту или иную задачу.

Например: твой друг пригласил тебя кататься на коньках, но мама говорит, что ты должен остаться дома. Ты не хочешь обидеть друга. Мама стоит рядом.

Далее можно приступить к ситуациям с альтернативными решениями для двух и более человек, поднимающие различные жизненные проблемы.

В группах с низким уровнем знаний (elementary level) РИ должны предваряться системой упражнений, готовящих учеников к этому виду деятельности.

Во-первых, это могут быть “drills” — серия жестко контролируемых стимулов и реакций. В каждом упражнении каждый стимул предполагает только один правильный ответ.

Цель этих упражнений — добиться автоматических и структурно правильных ответов.

Далее можно сделать ситуацию более естественной, а ответы менее механическими; например, дать ситуацию. Предположим, отрабатывается структура *“Do you like...?— Yes, I do/No, I don’t”.* The situation is an informal gathering. The two speakers have just met, so they’re comparative strangers. They would like to know each other better. They therefore to find a neutral topic and settle on music.

Такое упражнение должно содержать возможность выбора.

Еще один тип упражнений — так называемые “Skeleton dialogues”:

Сначала дается полный диалог, отрабатывается его чтение, затем одному студенту из пары выдается расписание, а информация стирается.

После всех этих упражнений можно начинать мини-РИ, которые обычно делают в парах. Примерами таких игр могут быть следующие.

***Role I.*** You’re in a new town, at the railway station. You want to go to the Grand Hotel. Stop someone and ask the way.

***Role II*** You’re at the railway station. Help the tourist, [the student has a map].

***Role I.*** You go into the Hilton Hotel, where your friend David Hunt is staying. Ask the receptionist which room he has, and if he is in his room. Describe David to the receptionist [the student has the picture of a person].

***Role II.*** You're the receptionist at the Hilton Hotel. Mr. Hunt has room 159. He is not in his room. Ask for a description of him. You saw him go a moment ago.

Необходимо подчеркнуть, что задание должно быть совершенно ясным с самого начала; на

этом этапе студент не должен использовать в диалоге большое количество дополнительной информации.

В группах с более высоким уровнем (Intermediate, Upper-Intermediate level) следует также начинать с РИ в парах, так как даже с такой языковой подготовкой многие студенты сначала теряются.

Парные РИ очень хорошо проводить в рамках модуля “General English”, привязывая их к темам урока. Примером таких мини-РИ могут служить следующие игры.

Вместе с ролью оба студента получают объявление.

ADVERTISEMENT: Small, 3 floor flat in State Street to rent. Suit a student. £100 a month. Phone Mrs. Dolt, 485 886.

***Role I.*** You see an advertisement. Phone up and find out more about the flat. [Make a note of things you want to ask about before you phone]. If the flat sounds suitable, arrange to go round and see it.

***Role II.*** You have a flat to rent. You put an advertisement. Someone phones up about the flat. Answer their questions. . If the person is interested arrange for him / her to come and have a look at it.

Без "реальных" ситуаций общения невозможно научить учащихся общаться с носителями языка. Ролевая игра позволяет формировать у обучаемых коммуникативные умения, что делает ее неотъемлемой частью и оптимальным средством обучении ИЯ.

Список использованных ресурсов:

1. [Апарина Ю.И., Межина А.В. Иноязычная паттерн коммуникация как средство обучения спонтанному речевому реагированию на уроке иностранного языка в начальной школе // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки, 2019. №7. С. 33-37](http://www.nauteh-journal.ru/files/25bb0051-1f18-4c81-9659-473359e95d91) (дата обращения: 25.02.2023).

2. Бим И.Л. Аттестационные требования к владению иностранным языком учащимися к концу базового курса обучения / И.Л. Бим [и др.] // Иностранные языки в школе, 1995. №5. С. 2-8.

3. Варнаева А.Е. О некоторых психолингвистических особенностях овладения языком младшими школьниками // Поливановские чтения, 2016. №11. С. 31-35.

4. Зимняя И.Я. Психология обучения иностранным языкам в школе. М.: Просвещение, 1991. 222 с.

5. [Кечерукова М.А., Тевелевич А.М. Прагматический текст в методике обучения иностранным языкам // Научный диалог, 2016. №5(53)](https://cyberleninka.ru/article/n/pragmaticheskiy-tekst-v-metodike-obucheniya-inostrannym-yazykam). (дата обращения: 25.02.2023).

6. Леонтьев А.А. Основы психолингвистики. М.: Смысл, 287 с.

7. Поварнин С.И. Как читать книги М.: «Семигор», 1994. 40 с.

8. Томахин Г.Д. Реалии-американизмы. Пособие по страноведению. М.: Высшая школа, 1988. 239 с.

**Methods of working with pragmatic texts in English lessons**

***Rusinova A.A.,****undergraduate of 1 course of the Moscow City University, Moscow*

Штатская Т.В. О ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ ПРАГМАТИКЕ // Международный журнал экспериментального образования. 2016. № 11-1. С. 80-80;  
URL: <https://expeducation.ru/ru/article/view?id=10701>

*Арутюнова Н. Д.* Прагматика // Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 389‒390.

*Бочкарев А. Е.* Семантика. Основной лексикон. Нижний Новгород: ДЕКОМ, 2014.

*Ван Дейк Т. А.* Вопросы прагматики текста //Новое в зарубежной лингвистике. Вып. VIII. Лингвистика текста. М.: Прогресс, 1978. С. 259‒336.

353 Международный научный журнал «ВЕСТНИК НАУКИ» № 1 (70) Том 4. ЯНВАРЬ 2024 1. журина а.С. некоторые аспекты формиро вания компонентов прагмалингвистической ком петенции // яросл. пед. вестн. 2015. № 6. С. 120– 122.

2. норман б.Ю. Лингвистическая прагматика (на материале русского и других славянских язы ков): курс лекций. Минск, 2009.

3. Crystal D. English as a global language. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

4. Siegal J. Pragmatic activities for the speaking classroom // English teaching forum. 2016. № 1(54). P. 12–19.

5. Complaining and Apologizing Language [Electronic resource]. URL: www.teach-this.com/ images/resources/complaining-and-apologizing-useful- language.pdf (дата обращения: 07.03.2020) 1. Alinezhad, A. (2015).

The significance of pragmatics in English language teaching. ELT Voices - India’ International Journal for Teachers of English, 2015, Vol. 5, p.p.19-24;

2. Carston, R. Toughts and utterances: The pragmatics of explicit communication. Oxford: Blackwell, 2002 - 410 p;

3. Christiansen, T. The rise of English as the global lingua franca: Is the world heading towards greater monolingualism or new forms of plurilingualism? Journal Linguee Linguanggi, 2015, Vol. 15, p.p. 129-154;

4. Cutting, J. Spoken Discourse. In K. Hyland, & B. Paltridge. (Ed.), The continuum companion to discourse analysis? London: Continuum.2011, - p.p. 155 170);

5. Flowerdew, J. Discourse in English language education. New York: Routledge, 2013 – 265 p;

6. Fujiwara, Y. (2004). An intercultural pragmatics study on Japanese resistivity and American acceptability in refusals. Intercultural Communication Studies, 2004, Vol. XIII, p.p. 75-99. https://pdfs.semanticscholar.org/5390/69f9f10eeb8291a8b5631455a5ade2e61e43.pdf;

7. Gee, J. P. How to do discourse analysis: A toolkit. New York: Routledge. 2014.– 216 p;

8. Grice, H. P. Studies in the way of words. Cambridge: Harvard University Press, 1998. – 204 p;

9. Griffiths, P. An introduction to English semantics and pragmatics. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2006 – 206 p; 10. Jie, F. A study on pragmatic failure in cross-cultural communication. Sino- US English Teaching, 2010, Vol. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED514800.pdf;

11. Kawar, T. I. (2012). Cross Cultural Differences in Management. International Journal of Business and Social Science, 3, 105-111. Retrieved on December12,2019 from https://ijbssnet.com/journals/Vol\_3\_No\_6\_Special\_Issue\_March\_2012/13.pdf;

12. Knutson, E. M. Cross-Cultural Awareness for Second/Foreign Language Learners. The Canadian Modern Language Review, 2006, Vol. 62, p.p. 591-610. http://faculty.weber.edu/cbergeson/516/knutson.pdf;

13. Koksal, D. Academic Journal of Interdisciplinary Studies, Pragmatic approach to cross-cultural communication in the business world, The role of Pragmatics in English language teaching: Pragmatic competence. 2013, Vol. 4, p.p. 63-70;

14. Matthews, L. C. & Thakkar, B. The Impact of Globalization on Cross- Cultural Communication. [Online] 2019, Vol. 12 Available: http://cdn.intechopen.com/pdfs wm/38267.pdf;

15. Moeschler, J. (2004). Intercultural pragmatics: A cognitive approach. Intercultural Pragmatics, 2004, Vol.1, p.p. 49–70; 16. Rasekh, Z. (2005). Raising the pragmatic awareness of Language Learners. ELT Journal, 2005, Vol. 59, p.p. 199-208